



**Qiiwi Games AB**

**Delårsrapport okt-dec 2022**

**Bokslutskommuniké för räkenskapsåret 2022**

#### Fjärde kvartalet 1 oktober - 31 december 2022

- Intäkter 7 940 TSEK (11 930)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -1 426 TSEK (-4 247)
- Resultat efter finansiella poster -6 694 TSEK (-5 493)
- Justerat resultat efter finansiella poster -3 141 TSEK (-5 514)
- Jämförelsestörande poster som påverkar resultat efter finansiella poster uppgick till -3 553 (-0) TSEK, varav -2 995 TSEK avser en nedskrivning av koncernmässig goodwill för dotterbolaget Playright och -558 TSEK avser en nedskrivning av speltiteln Word Solitaire
- Resultat efter skatt -6 722 TSEK (-5 514)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,73 SEK (-0,60)

#### Helår (12 månader) januari - december 2022

- Intäkter 35 448 TSEK (63 859)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -10 447 TSEK (-7 103)
- Resultat efter finansiella poster -15 384 TSEK (-10 847)
- Justerat resultat efter finansiella poster -11 831 TSEK (-10 847)
- Jämförelsestörande poster som påverkar resultat efter finansiella poster uppgick till -3 553 (-0) TSEK, varav -2 995 TSEK avser en nedskrivning av koncernmässig goodwill för dotterbolaget Playright och -558 TSEK avser en nedskrivning av speltiteln Word Solitaire
- Resultat efter skatt -15 525 TSEK (-10 868)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -1,68 SEK (-1,18)



Qiiwi-teamet samlades i maj 2022 på Cypern för strategidagar i samband med Qiiwis 10-årsjubileum

# Renovate!



## Väsentliga händelser under perioden

- **Qiiwi Games förnyar licensavtal för spelet Hell's Kitchen med ITV Studios**

Qiiwi Games meddelade den 2 november 2022 att man förnyat sitt licensavtal för spelet Hell's Kitchen med licensägaren ITV Studios. Hell's Kitchen är Qiiwi Games hittills bäst presterande spel inom affärsområdet "Branded Games". Det nya avtalet innebär att speltiteln kommer finnas kvar och ha ett kontinuerligt fokus i Qiiwi Games "Live Operations"-enhet.

- **Qiiwi Games förvärvar samtliga aktier i Playright - renodlar och konsoliderar verksamheten mot Casualspel**

Qiiwi Games meddelade den 8 november 2022 att man tagit beslut om att renodla sin spelverksamhet mot "Casual Games" inom koncernen vilket innebär att man avslutar sin satsning inom "Hyper Casual" som man sedan augusti 2021 haft via dotterbolaget Playright i Storbritannien. Personal inom Playright kommer att jobba vidare för Qiiwi Games samtidigt som Qiiwi Games genom förvärv av 100% av aktierna i Playright erhåller full kontroll över likvida medel om ca 2,5 MSEK.

- **Nedskrivning av Playright**

Qiiwi Games har under den rapporterade perioden i samband med förvärvet av samtliga aktier i Playright gjort en nedskrivning av koncernmässig goodwill som påverkar periodens resultat efter finansiella poster negativt om ca 3 MSEK.

- **Nedskrivning av speltiteln Word Solitaire**

Qiiwi Games har under den rapporterade perioden omvärderat potentialen i speltiteln Word Solitaire, som lanserades i global mjuklansering i mars 2022, vilket lett till en nedskrivning om ca 0,6 MSEK som påverkar periodens resultat efter finansiella poster negativt.

## Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Extreme Makeover: Home Edition startar mjuklansering**

Den kommersiella delen av innehållsproducenten Banijay, Banijay Brands och mobilspelsutvecklaren och publicisten Qiiwi Games meddelade den 9 januari 2023 att man startar mjuklanseringen av det nya match-3-spelet baserat på Extreme Makeover: Home Edition. I partnerskap med Banijay Brands och den amerikanska programledaren Ty Pennington har Qiiwi Games utvecklat ett nytt spel som är baserat på den globala renoveringssuccén Extreme Makeover: Home Edition. Ty Pennington agerar huvudkaraktär i spelet och står sida-vid-sida med spelaren på dess resa för att hjälpa familjer i nöd. Mjuklanseringen är planerad att inledningsvis genomföras i Filippinerna, Australien, Sverige och Cypern.



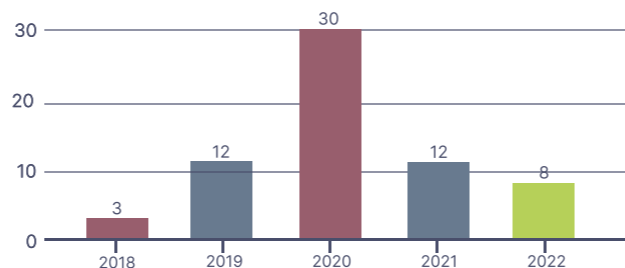
## VD har ordet

### Flera högkvalitativa spel i pipelinen för 2023

Inledningen av 2023 har varit hektisk för Qiiwi Games, vilket vi tycker om. I januari påbörjade vi mjuklanseringen av vårt nya match-3-spel under varumärket Extreme Makeover: Home Edition som hittills uppvisar lovande resultat. Vår nya organisationsstruktur med en dedikerad Live Operations-enhet har lett till positiv utveckling avseende flera av våra speltitlar samtidigt som vår New Games-enhet har levererat över förväntan kring uppnådda milstolpar och testning av nya spelprototyper.

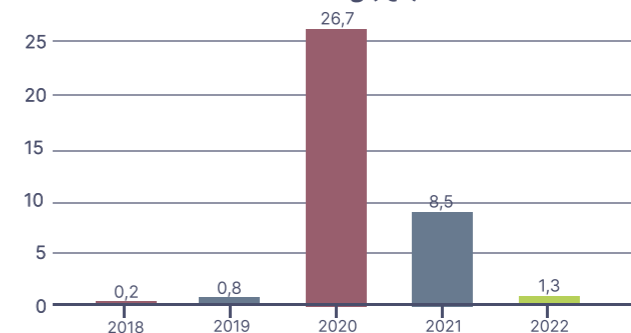
För det fjärde kvartalet 2022 når vi en sekventiell intäktsminskning jämfört med det tredje kvartalet 2022 med ca 4%. Jämfört med samma period föregående år minskade intäkterna med ca 33%. Minskningen härleds som under tidigare rapporterade kvartal till lägre investeringar i marknadsföring (User Acquisition) vilket bidrar till lägre antalet dagliga aktiva spelare i vår spelportfölj.

Intäkter (Q4) MSEK



Under den rapporterade perioden investerade vi endast ca 1,3 MSEK i marknadsföring vilket kan jämföras mot samma period föregående år som låg på ca 8,5 MSEK, en minskning med ca 85%. Minskningen är dels ett resultat av en mer kontrollerad process kring marknadsföring och strikta interna mätpunkter för att ge god avkastning på befintliga speltitlar inom Live Operations, samtidigt som vi ännu inte lanserat något nytt spel globalt med större marknadsföringsbudget.

Marknadsföring (Q4) MSEK



För att öka våra intäkter är investeringar i marknadsföring ett måste, men för att detta skall vara motiverat på högre nivåer krävs speltitlar med bättre nyckeltal för att nå högre livstidsvärden per spelare, något vi uteslutande fokuserar på i arbetet med nya speltitlar. Inte minst med Extreme Makeover: Home Edition.

Nedskrivningarna avseende dotterbolaget Playright samt speltiteln Word Solitaire påverkar resultatet negativt. Men viktigt att påpeka att detta inte är likviditetspåverkande. Vi når samtidigt ett förbättrat EBITDA-resultat jämfört med samma period föregående år framför allt på grund av lägre investeringar i marknadsföring och förbättrat spelöverskott.

Summering av 2022 är att vi sett dalande omsättning per kvartal, vilket följer av att vi ännu inte kommit i position att globalt lansera någon ny speltitel som når upp till våra och marknadens höga kravställningar. Samtidigt som vi givetvis inte är nöjda med detta, ser vi att vår nya arbetsprocess och pipeline av nya speltitlar ger oss bättre möjligheter än på länge att hitta vår nästa tillväxt drivare.

### "Extreme Makeover: Home Edition"

I början av januari inledde vi mjuklanseringen av vår storsatsning inom match-3-spel under varumärket Extreme Makeover: Home Edition. Mjuklanseringen har inletts med en teknisk fas som genomförts i Filippinerna som gått vidare mot en retention-fas som utförs primärt i Australien.

Den data vi erhållit inledningsvis avseende tidig retention visar på nyckeltal som når över våra målsättningar vilket är mycket positivt. Vi jobbar nu vidare med addering av funktionalitet och fortsätter analysen av långsiktig retention för att sedan övergå till monetiseringsfasen av mjuklanseringen där vi tittar närmare på intäktsgenerering.



### "Live Operations - Wordington utvecklas positivt"

I början av januari rullade vi ut en ny korsordslayout och funktionalitet i vår speltitel Wordington som haft en positiv påverkan på intäktsgenereringen via In-App-Purchases (Köp-i-spelet). Detta resulterade i att Wordingtons totala omsättning växte sekventiellt mellan december och januari med ca 10%. Intäkter via In-App-Purchases ökade under samma period med ca 55% i speltiteln.

Detta ger oss nya möjligheter att framgent investera i andra typer av UA-kampanjer för Wordington då speltiteln kan generera högre LTV-värden då mer köp görs med den nya mekaniken.

Vi ser också en fortsatt positiv utveckling från det nyetablerade Live Operations-teamet på Cypern som gör att vi nu har en bättre helhetskontroll och underhåll av speltitlar i vår spelportfölj. Här är jag övertygad om att vi kommer att utvecklas mer under 2023.

### "New Games - Nytt PvP-ordspel i mjuklansering"

Inom New Games-enheten har vi ett dedikerat fokus på att skapa ordspel i absoluta världsklass med innovativa spelmekaniker, något som verkligen skall befästa Qiiwi Games som en ledande spelare globalt inom denna nisch.

Under vecka 7 inledde vi mjuklanseringen för ett nytt spännande ordspel kallat "WordMe" med PvP-mekanik (Spelare-mot-Spelare) i Sverige och Australien. I WordMe har vi inspirerats av ledande presterande PvP-spel på marknaden samtidigt som vi lyckats skapa en ny spelmekanik inom ordspelsgenren som använder en slotmaskin med bokstäver. Spelet går ut på att man under tre rundor skall bygga det bästa tänkbara ordet för att få högre poäng än motståndaren.

Speltiteln är ett klockrent exempel på hur vi utifrån vår nya arbetsprocess lyckats lansera en ny typ av speltitel med riktigt hög kvalitet och potential under kort tid.

I spelets utvecklingsprocess har vi skapat en PvP-plattform som framöver kan återanvändas i andra spelidéer och genom att slå oss in på marknaden avseende spel som erbjuder PvP-mekanik förväntar vi oss också att nå en högre inströmning av organiska spelare, då spelare bjuder in vänner för att spela mot eller tillsammans med varandra. Detta kan på sikt avsevärt förbättra lönsamheten i vår verksamhet då mindre andel spelare behöver köpas via marknadsföring.

### "Vi jobbar stenhårt mot att hitta vår nästa tillväxt drivare"

I och med att vi nu startat mjuklanseringen av Extreme Makeover, samtidigt som vi under senare delen av 2022 omstrukturerade verksamheten för att kunna nå bättre resultat från Live Operations och New Games, ser vi positivt på den start vi hittills fått under 2023.

Extreme Makeover uppvisar lovande nyckeltal från mjuklanseringen samtidigt som vi har mycket nya spännande spelprojekt på gång inom New Games. Båda dessa områden kan mycket snabbt ta oss till kraftig tillväxt om projekten faller väl ut.

Vi fortsätter 2023 mycket dedikerade, med en mer strukturerad arbetsprocess är jag övertygad om att vi inom kort kommer kunna skörda frukten av vårt hårda arbete och de positiva signaler vi ser i verksamheten.

**Erik Dale Rundberg**  
VD för Qiiwi Games AB



# Extreme Makeover: Home Edition



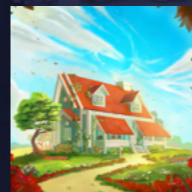
Qiiwi Games inledde i början av januari 2023 mjuklanseringen av Extreme Makeover: Home Edition och spelet är nu tillgängligt i länderna Filippinerna, Australien, Sverige och Cypern.

I partnerskap med Banijay Brands och den amerikanska programledaren Ty Pennington har Qiiwi Games utvecklat spelet som är baserat på den globala renoveringssuccén Extreme Makeover: Home Edition. Ty Pennington agerar huvudkaraktär i spelet och står sida-vid-sida med spelaren på dess resa för att hjälpa familjer i nöd.

Under det första kvartalet 2023 kommer bolaget arbeta vidare med speltitelns mjuklansering för att framöver kunna starta en global lansering.

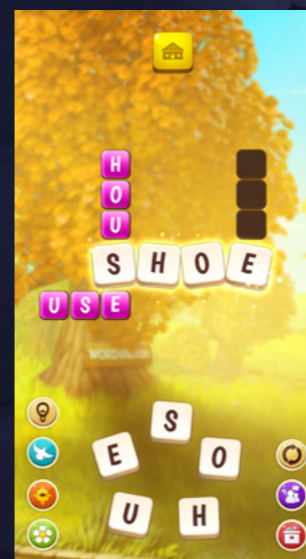


# Wordington

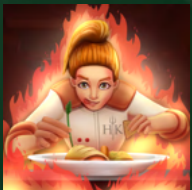


Under det fjärde kvartalet har bolaget fortsatt att arbeta med liknande resursmängd. Under det fjärde kvartalet fortsatte testerna av det nya korsordsläget med en uppdaterad funktionalitet gällande ledtrådar och intäktsmöjligheter. Efter positiva resultat rullades detta nya korsordsläge ut till samtliga spelare i början av januari vilket har resulterat i att en högre andel "In-App-Purchases" nu genomförs i speltiteln. Under det fjärde kvartalet har även sedvanligt Live Operations-arbete genomförts vilket innefattar lansering av nytt innehåll och genomförande av Jul/Nyårs-event.

Under det första kvartalet av 2023 fokuserar Live Operations-teamet på att fortsätta arbetet med optimering av speltitelns ekonomisystem, lansera mer innehåll och genomförande av event.



## Hell's Kitchen



Under det fjärde kvartalet har flertalet uppdateringar av speltiteln genomförts efter att bolaget förnyade sitt licensavtal för speltiteln med ITV. Dessa uppdateringar kommer att fortsätta under det första kvartalet 2023.

## MasterChef



Under det fjärde kvartalet har teamet som arbetar med MasterChef fortsatt att addera mer innehåll och optimera spelfunktioner för att öka speltitelns nyckeltal. Speltiteln innehåller nu allt spelmaterial för att en spelare skall kunna spela klart Säsong 1 som utspelar sig i USA.

Huvudsakligt fokus är att öka speltitelns spelarbas i USA genom insatser i sociala medier. Bolaget har även sett en ökad vilja från plattformarna Apple App Store och Google Play att exponera speltiteln via så kallad Features, jämfört med andra speltitlar i portföljen. Detta har resulterat i flera "App of the Day" placeringar för speltiteln.

## Backpacker®



Under det fjärde kvartalet har teamet arbetat med med sedvanliga optimeringar och Live Operations-arbete vilket även kommer vara fokus under det första kvartalet 2023.

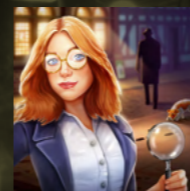
## Coronation Street



Under det fjärde kvartalet har bolaget fortsatt haft ett mindre fokus mot speltiteln då resurser prioriterats mot andra projekt som bedöms ha större potential.

Under kvartalet har bolaget förnyat sitt licensavtal med ITV Studios avseende speltiteln vilket innebär att det kommer finnas kvar och tillgängligt på Qiiwi Games publicistkonto ytterligare 12 månader.

## Midsomer Murders



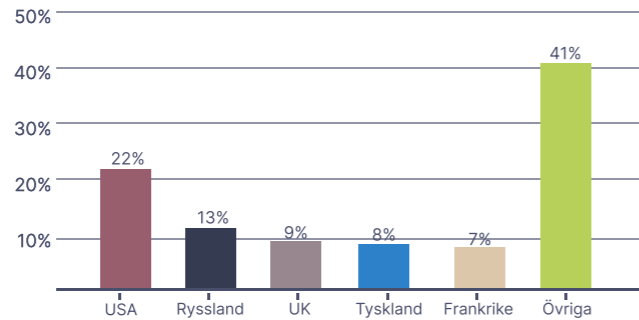
Under det fjärde kvartalet har fokus fortsatt varit att utöka antalet mordfall som spelaren kan lösa i spelet, vilket innebär att speltitelns innehåll utökas. Detta är fortsatt ett fokusområde för det första kvartalet 2023.

## Kitchen Nightmares



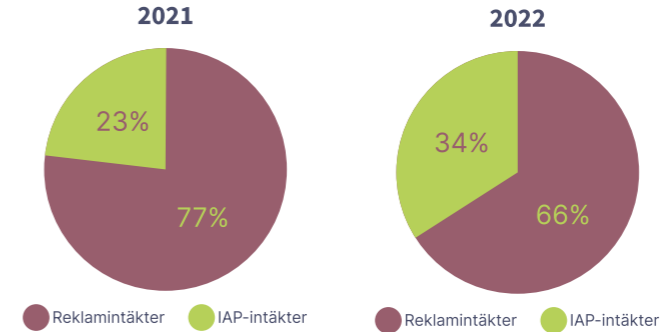
Under det fjärde kvartalet har bolaget haft ett mindre fokus mot speltiteln då resurser prioriterats mot andra projekt som bedöms ha större potential.

## Spelarbas



Majoriteten av bolagets spelarbas under den rapporterade perioden var fördelad över länderna USA (22%), Ryssland (13%), Storbritannien (9%), Tyskland (8%) och Frankrike (7%). Resterande 41% var fördelad över olika marknader i primärt Europa och Sydamerika.

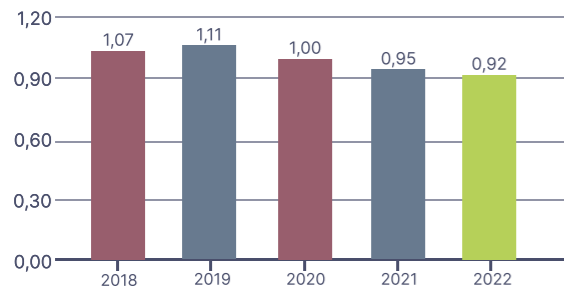
## Intäktsfördelning



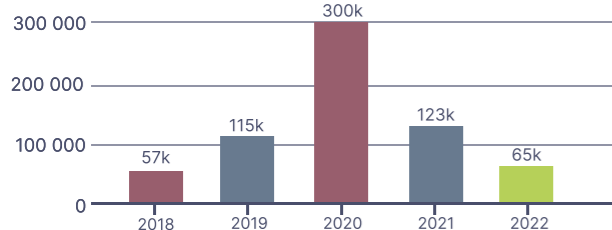
Intäkterna skapas fortsatt till störst del via "Revenue Ads" som stod för ca 66% (77% Q4 2021) av de totala intäkterna. "Revenue IAP" stod för ca 34% (23% Q4 2021) vilket innebär en ökning med 11 procentenheter.



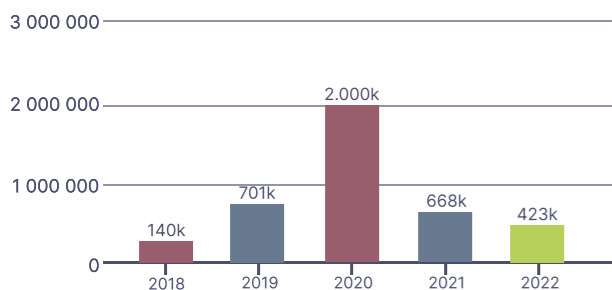
ARPDau (Q4) SEK



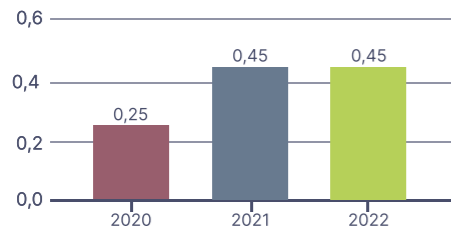
DAU (Q4) Antal



MAU (Q4) Antal



Conversion (Q4) %



# Nyckeltalsredovisning

## ARPDau:

ARPDau för den rapporterade perioden var ca 0,92 SEK (0,95 SEK) vilket är en liten minskning jämfört mot samma period föregående år. Minskningen härleds till framgångsrika UA-investeringar i länder med spelare med sämre köpstyrka vilket inneburit fler intäkter från dessa länder men totalt sett en lägre snittintäkt per spelare. (ARPDau är ett nyckeltal som visar den genomsnittliga totala intäkten per daglig aktiv spelare. Detta värde redovisas innan avdrag för plattformskostnader.)



## DAU:

Det genomsnittliga antalet DAU för den rapporterade perioden var ca 65 000 (ca 123 000). Minskningen härleds framför allt till nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 85% lägre jämfört med samma period föregående år. (DAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet dagliga aktiva unika spelare i bolagets spelportfölj.)



## MAU:

Det genomsnittliga antalet MAU för den rapporterade perioden var ca 423 000 (ca 668 000). Minskningen härleds framför allt till nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 85% lägre jämfört med samma period föregående år. (MAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.)



## Conversion:

Conversion för den rapporterade perioden var ca 0,45% (0,45%) vilket är i paritet med samma period föregående år. Conversion är ett mätvärde som visar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases. Nyckeltalet bedöms att öka främst via att bolagets kommande speltitel Extreme Makeover: Home Edition enbart har in-app-purchases som sin intäktsgenerering.



## Revenue Ads:

Revenue Ads för den rapporterade perioden var ca 66% (77%) vilket innebär en minskning jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet inkluderar hur mycket av de totala intäkterna som genereras via annonsintäkter.



## Revenue IAP:

Revenue IAP för den rapporterade perioden var ca 34% (23%) vilket innebär en tydlig ökning jämfört med samma period föregående år. Skillnaden beror på en effekt av bolagets fokus kring mer funktioner och en anpassad spelmekanik för att främja mer köp i bolagets spelportfölj för att skapa högre långsiktiga livstidsvärden per spelare. Wordington har exempelvis under perioden 20% IAP jämfört med 13% samma period föregående år. Nyckeltalet inkluderar både köp-i-spelen (In-App Purchases) och köp av prenumerationstjänster.



## Revenue Subscription:

Revenue Subscription för den rapporterade perioden var ca 2,0% (1,6%) vilket innebär en ökning jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet visar hur stor del av "Revenue IAP" (köp-i-spelen) som görs i bolagets spelportfölj som avser köp av prenumerationstjänster.



# Change lives!



## Resultaträkning - Koncern

Resultaträkningar för koncern	Fjärde kvartalet		Helår	
	2022	2021	2022	2021
Alla belopp i tusentals kronor				
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Omsättning	5 516	10 777	27 278	57 392
Aktiverat arbete	1 997	862	7 098	5 607
Övriga rörelseintäkter	427	291	1 072	860
	<b>7 940</b>	<b>11 930</b>	<b>35 448</b>	<b>63 859</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Direkta kostnader	-662	-1 063	-3 637	-7 192
Marknadsföring	-1 254	-8 454	-13 462	-40 215
Övriga externa kostnader	-1 655	-1 690	-6 882	-6 486
Personalkostnader	-5 654	-4 861	-21 418	-16 743
Övriga rörelsekostnader	-141	-109	-496	-326
	<b>-9 366</b>	<b>-16 177</b>	<b>-45 895</b>	<b>-70 962</b>
<b>Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-1 426</b>	<b>-4 247</b>	<b>-10 447</b>	<b>-7 103</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-5 008	-1 837	-9 023	-5 260
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-6 434</b>	<b>-6 084</b>	<b>-19 470</b>	<b>-12 363</b>
Finansiella poster	-260	591	4 086	1 523
Resultat från andelar i intressebolag	-	-	-	-7
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-6 694</b>	<b>-5 493</b>	<b>-15 384</b>	<b>-10 847</b>
Skatt på årets resultat	-28	-21	-141	-21
<b>Resultat efter skatt</b>	<b>-6 722</b>	<b>-5 514</b>	<b>-15 525</b>	<b>-10 868</b>



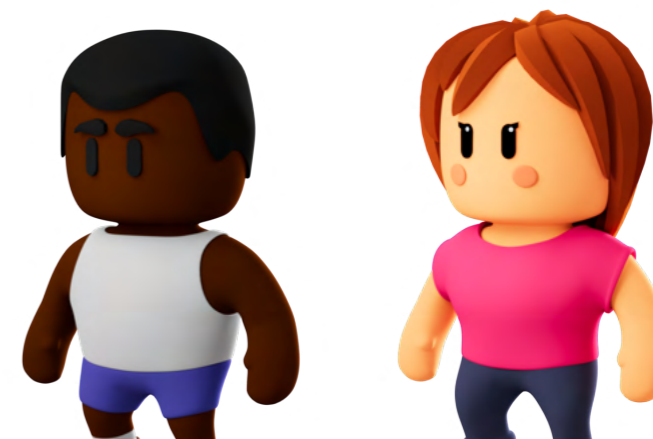
# Balansräkning - Koncern

## Balansräkning för koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-12-31	2021-12-31
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 714	7 445
Goodwill	567	5 161
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>11 281</b>	<b>12 606</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Övriga materiella anläggningstillgångar	174	115
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>174</b>	<b>115</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>11 455</b>	<b>12 721</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	2 339	4 432
Skattefordringar	0	65
Övriga fordringar	247	448
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 122	1 581
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>4 710</b>	<b>6 526</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>44 992</b>	<b>59 517</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>49 702</b>	<b>66 043</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>61 157</b>	<b>78 764</b>

## Balansräkning - Eget kapital och skulder - För koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-12-31	2021-12-31
<b>Eget kapital</b>		
Aktiekapital	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 192
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-35 116	-22 504
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	59 074	71 613
Innehav utan bestämmande inflytande	0	2 611
<b>Summa eget kapital, koncern</b>	<b>59 074</b>	<b>74 224</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	426	1 398
Skatteskulder	30	0
Övriga skulder	618	1 051
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 009	2 091
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 083</b>	<b>4 540</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>61 157</b>	<b>78 764</b>



## Resultaträkning - Moderbolag

### Resultaträkningar för Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Fjärde kvartalet		Helår	
	2022	2021	2022	2021
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Omsättning	5 516	10 777	27 279	57 294
Aktiverat arbete	1 940	757	6 407	5 502
Övriga rörelseintäkter	57	145	632	647
	<b>7 513</b>	<b>11 679</b>	<b>34 318</b>	<b>63 443</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Direkta kostnader	-662	-1 063	-3 637	-7 193
Marknadsföring	-1 193	-8 454	-13 401	-40 213
Övriga externa kostnader	-5 243	-4 148	-19 608	-17 128
Personalkostnader	-1 876	-1 755	-7 116	-6 225
Övriga rörelsekostnader	-143	-109	-498	-326
	<b>-9 117</b>	<b>-15 529</b>	<b>-44 260</b>	<b>-71 085</b>
<b>Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-1 604</b>	<b>-3 850</b>	<b>-9 942</b>	<b>-7 642</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-1 607	-1 070	-4 158	-3 533
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-3 211</b>	<b>-4 920</b>	<b>-14 100</b>	<b>-11 175</b>
Finansiella poster	-2 981	303	790	1 145
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-6 192</b>	<b>-4 617</b>	<b>-13 310</b>	<b>-10 030</b>
Skatt på årets resultat	-	-	-	-
<b>Resultat efter skatt</b>	<b>-6 192</b>	<b>-4 617</b>	<b>-13 310</b>	<b>-10 030</b>



# Balansräkning - Moderbolag

## Balansräkning för moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-12-31	2021-12-31
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	9 730	7 042
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>9 730</b>	<b>7 042</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Övriga materiella anläggningstillgångar	39	0
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>39</b>	<b>0</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	8 478	10 714
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>8 478</b>	<b>10 714</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>18 247</b>	<b>17 756</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	2 339	4 432
Skattefordringar	72	65
Övriga fordringar	187	139
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 052	1 517
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>4 650</b>	<b>6 153</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>40 922</b>	<b>55 423</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>45 572</b>	<b>61 576</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>63 819</b>	<b>79 332</b>

## Balansräkning - Eget kapital och skulder - För moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-12-31	2021-12-31
<b>Eget kapital</b>		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	9 305	7 013
<b>Summa bundet eget kapital</b>	<b>10 230</b>	<b>7 938</b>
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	93 265	93 174
Balanserat resultat	-29 133	-16 811
Årets resultat	-13 310	-10 030
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>50 822</b>	<b>66 333</b>
<b>Summa eget kapital</b>	<b>61 052</b>	<b>74 271</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	1 638	1 369
Skulder till koncernföretag	0	1 033
Övriga skulder	585	792
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	544	1 867
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 767</b>	<b>5 061</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>63 819</b>	<b>79 332</b>

# Kassaflödesrapport - Koncern

## Kassaflödesrapport för Koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-12-31	2021-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>		
Rörelseresultat	-19 470	-12 363
Finansiella intäkter	76	0
Finansiella kostnader	-18	-139
Betald inkomstskatt	-67	0
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	9 059	5 242
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>-10 420</b>	<b>-7 260</b>
<b>Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet</b>		
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	1 751	3 757
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-2 466	-10 541
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-11 135</b>	<b>-14 044</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>		
Investering i immateriella anläggningstillgångar	-7 098	-5 607
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-117	-95
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	0	100
Aktieägartillskott till intressebolag	0	-40
Förvärv av dotterbolag	0	-552
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-7 215</b>	<b>-6 194</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>		
Nyemission	0	66 500
Emissionskostnader	0	-3 542
Inbetalningar teckningsoptioner	55	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>55</b>	<b>62 958</b>
<b>Ökning/minskning av likvida medel</b>	<b>-18 295</b>	<b>42 720</b>
Valutakursdifferenser	3 770	1 580
<b>Likvida medel vid årets början</b>	<b>59 517</b>	<b>15 217</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>44 992</b>	<b>59 517</b>



# Förändringar i eget kapital

## Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital	Eget kapital tillhörande huvudägaren	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
<b>Belopp vid årets ingång</b>	<b>925</b>	<b>93 192</b>	<b>-22 504</b>	<b>71 613</b>	<b>2 611</b>	<b>74 224</b>
Teckningsoptioner	0	91	0	91	0	91
Förändring minoritetens andel	0	0	2 548	2 548	-2 611	-63
Omräkningsdifferenser	0	-18	365	347	0	347
Periodens resultat	0	0	-15 525	-15 525	0	-15 525
<b>Belopp vid periodens utgång</b>	<b>925</b>	<b>93 265</b>	<b>-35 116</b>	<b>59 074</b>	<b>0</b>	<b>59 074</b>

## Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt fritt eget kapital	Summa eget kapital
<b>Belopp vid årets ingång</b>	<b>925</b>	<b>7 013</b>	<b>66 333</b>	<b>74 271</b>
Teckningsoptioner	0	0	91	91
Avsättning till fond för utvecklingsutgifter	0	2 292	-2 292	0
Periodens resultat	0	0	-13 310	-13 310
<b>Belopp vid periodens utgång</b>	<b>925</b>	<b>9 305</b>	<b>50 822</b>	<b>61 052</b>



# Finansiella kommentarer

## DEFINITIONER

Rapporten avser koncernen (Bolaget) och perioden avser det fjärde kvartalet.

Justerat resultat avser resultat efter finansiella poster exkluderat jämförelsestörande poster avseende nedskrivning av koncernmässig goodwill för dotterbolaget Playright och nedskrivning av speltiteln Word Solitaire

## KONCERNREDOVISNING

Moderbolaget Qiiwi Games AB (publ) äger 100% av aktierna i det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd, 100% av aktierna i det brittiska dotterbolaget Qiiwi Games UK Ltd samt 100% av aktierna i det brittiska dotterbolaget Playright Digital Entertainment Ltd efter förvärvet av kvarvarande 36,25% under av aktierna perioden.

Redovisningsvaluta för Bolaget är SEK. Redovisningsvaluta för WeAreQiiwi International Ltd är EUR medan GBP är redovisningsvaluta för Playright Digital Entertainment Ltd och Qiiwi Games UK Ltd. Omräkning till SEK sker med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växelkurs för perioden för resultaträkningen. Koncerninterna transaktionerna har neutraliserats i resultat- och balansräkning.

Företag där Qiiwi Games AB innehar majoriteten av rösterna på bolagsstämman och företag där Qiiwi Games AB genom avtal har ett bestämmande inflytande klassificeras som dotterföretag och konsolideras i koncernredovisningen. Dotterföretagen inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen.

## REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med K3, delårsrapportering och Årsredovisningslagen (ÅRL).

## Intäkter

### OMSÄTTNING

Bolagets intäkter består i huvudsak av intäkter från annonsvisningar (Ads) i spelen, köp som spelarna genomför i spelen (In-App Purchase) samt prenumerationstjänster (Subscription).

All försäljning av Bolagets spel sker via mobila plattformar som App Store, Google Play, Facebook och Amazon.

Bolaget redovisar dessa försäljningsintäkter brutto, det vill säga före avdrag. Det innebär att kostnaden för dessa plattformar redovisas under "Direkta kostnader".

Inom denna post ingår även provisionskostnader till partners inom Branded Games.

Periodens omsättning härrör främst från Wordington, därefter från Hell's Kitchen, MasterChef och Midsomer Murders, och är huvudsakligen genererade på den europeiska och amerikanska marknaden.

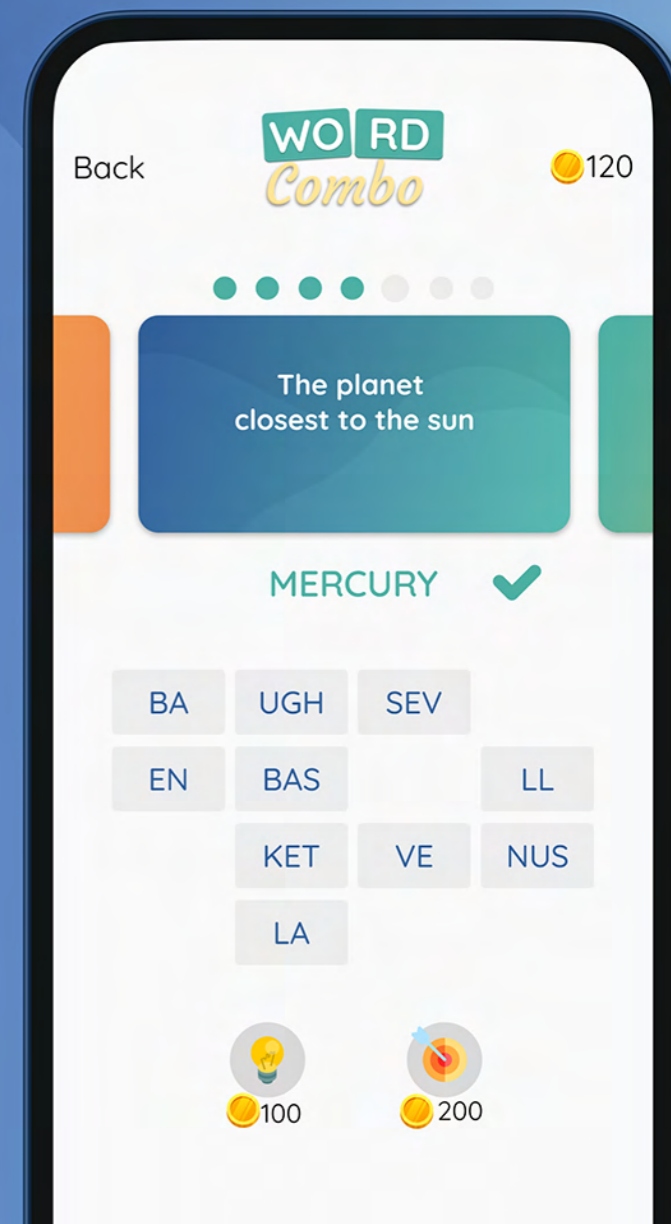
### AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i både moderbolag och dotterbolag. All aktivering avser titlar som ej är i global lansering. Dessutom aktiveras arbetstid avseende utveckling av Bolagets Match-3 spelmotor i det cypriotiska dotterbolaget.

### ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

Posten avser realiserade och orrealiserade valutakursvinster av rörelsekaraktär.

## EXCITING CLUES TO SOLVE!



# Finansiella kommentarer forts.

## Kostnader

### DIREKTA KOSTNADER

Direkta kostnader utgörs av plattformskostnader till Apple, Google, Facebook och Amazon, i regel 30% via in-App Purchases. För Apple och Google är kostnaden reducerad från 30% till 15% upp till 1 MUSD. I posten för Direkta kostnader ingår även provisionskostnader inom Branded Games.

### PERSONALKOSTNADER

Bolaget har personal på huvudkontoret i Sverige (11), samt vid utvecklingsstudios i Storbritannien (3) och på Cypern (46), där merparten av Bolagets anställda arbetar. Bolaget hade vid periodens utgång 60 anställda.

### MARKNADSFÖRING

Bolagets marknadsföring är främst koncentrerad till onlineannonsering.

All typ av marknadsföring räknas in i posten för marknadsföring, detta oberoende av om spelen befinner sig i global lansering eller i mjuklansering.

### ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

I posten för Övriga externa kostnader ryms ett flertal olika kostnader där IT-tjänster, lokaler och konsulttjänster står för merparten av dessa.

### ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Under Övriga rörelsekostnader redovisas realiserade och orealiserade valutakursförluster av rörelsekaraktär.

## AVSKRIVNINGAR/NEDSKRIVNINGAR

Bolaget har planenligt fortsatt avskrivning av speltitlarna Coronation Street, Puzzleton, Midsomer Murders, Kitchen Nightmares & MasterChef där Puzzleton från och med november månad är fullt avskrivet. Sedan tidigare är speltitlarna Backpacker, Wordington och Hell's Kitchen fullt avskrivna.

Speltiteln Word Solitaire har under perioden skrivits av i sin helhet vilket belastar resultatet med 558 TSEK.

Nedskrivning av koncernmässig goodwill för det helägda dotterbolaget Playright har skett i perioden om 2 995 TSEK.

Övrig avskrivning under perioden avser koncernmässig goodwill samt Match-3 spelmotorn K3.

Avskrivningar följer koncernens aktiverings- och avskrivningsprinciper där balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker över 24 månader och goodwill och spelmotorer över 60 månader.

## FINANSIELLA POSTER

Under finansiella poster redovisas intäkter och kostnader som inte uppstått i bolagets huvudrörelse såsom kursvinster och kursförluster. Under perioden har valutaeffekter kopplat till bolagets finansiella tillgångar uppgått till -260 TSEK vilket främst beror på att kronan stärkts mot USD då bolaget har likvida medel i denna valuta.

# Solve Crosswords!

WD 124



# Finansiella kommentarer forts.

## SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Moderbolaget har upparbetat förlustavdrag avseende tidigare räkenskapsår. Bolaget har under perioden en beräknad skattekostnad om 28 TSEK vilket är hänförligt till vinst i det cypriotiska dotterbolaget.

## Övriga kommentarer

### AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -11,4%. Avkastning på Totalt kapital var -11,0%.

## IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat eget arbete, externa utvecklingskostnader för speltitlar och Match-3 spelmotorn K3 samt koncernmässig goodwill.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter vilket för den rapporterade perioden är hänförligt till löner och fakturerade kostnader samt till externa utvecklingskostnader för Extreme Makeover: Home Edition.

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Bolaget tillämpar en nyttjandeperiod för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten på 24 månader och avskrivningstid för goodwill och spelmotorer på 60 månader.

## MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets materiella anläggningstillgångar utgörs av kontorsmöbler och IT-utrustning och avskrivningstiden är 60 månader.

## EGET KAPITAL

Det egna kapitalets utveckling för året finns separat redovisad i denna rapport.

## KASSAFLÖDESRAPPORT

Kassaflödet inklusive valutakursdifferenser är för året negativt om -14 525 TSEK. Kassaflödesrapport finns separat redovisad i denna rapport.

## SOLIDITET

Koncernens soliditet uppgick till 96,6% vid periodens utgång.

## RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,73 SEK (-0,60 SEK).

## TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

De koncerninterna transaktionerna har i koncernredovisningen neutraliserats mellan moderbolaget och dotterbolagen. Totalt har moderbolaget under den rapporterade perioden köpt tjänster av WeAreQiiwi International Ltd motsvarande 3 855 TSEK samt av Qiiwi Games UK Ltd motsvarande 366 TSEK.

Under perioden har det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd köpt redovisningstjänster om 7 TEUR av Multibrands Digital Ltd, ett närstående bolag till styrelseordförande Özkan Ego.

Transaktioner har skett på marknadsmässiga villkor.

## ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

Antal utestående aktier var före och efter utspädning 9 249 492 stycken vid periodens utgång.

## ÖVERSIKTLIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

## FINANSIELL KALENDER

Årsredovisning	6 april 2023
Kvartalsrapport Q1	27 april 2023
Årsstämma	5 maj 2023
Delårsrapport Q2	24 augusti 2023
Kvartalsrapport Q3	16 november 2023

## CERTIFIED ADVISER

Aktieinvest FK AB  
Telefon: +46 8 506 517 03  
rutger.ahlerup@aktieinvest.se

## FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Erik Dale Rundberg  
VD, Qiiwi Games AB  
Telefon: 0709-260 697  
E-post: erik@qiiwi.com

## OM QIIWI GAMES AB

Qiiwi Games är en utvecklare av spel till mobila plattformar som iOS och Android. Bolagets nuvarande verksamhet startade 2012 och bolaget har spelstudios i Alingsås (Sverige), London (Storbritannien) och Nicosia (Cypern). Qiiwi fokuserar på att utveckla mobilspel riktade mot "Casual Gamers" samt Hyper Casual via dotterbolaget Playright Digital Entertainment Ltd. Bolagets slogan är "Adventures for Everyone".

# Styrelsens försäkran

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att bokslutskommunikén ger en rättvisande översikt av företagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Özkan Ego  
**STYRELSEORDFÖRANDE**

Daniel Grigorov  
**STYRELSELEDAMOT**

Johan Thorell  
**STYRELSELEDAMOT**

Andreas Gustafsson  
**STYRELSELEDAMOT**

Erik Dale Rundberg  
**VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR**

David Nelson  
**STYRELSELEDAMOT**

Alingsås den 23 februari 2023



**Qiiwi Games AB**

Stora Torget 3  
441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: [info@qiiwi.com](mailto:info@qiiwi.com)

Hemsida: [www.qiiwi.com](http://www.qiiwi.com)